Web-enhancement

Professores Seniores

Fichas dos Professores Seniores

Sênior. Em Arton, este título tem um valor muito mais profundo que em qualquer outro mundo — pertence a um grupo seleto que inclui os maiores magos deste mundo. Eles devotam suas vidas (ou sua não-vida, em um caso particular) à pesquisa, ao estudo e ao ensino das artes místicas a todos que almejam ser magos, obedecendo ao desejo de Wynna. São o Corpo Docente da Grande Academia Arcana.

Ser um professor Sênior é uma grande honra, além de trazer vários benefícios. Os Seniores são conhecidos e respeitados em todo o Reinado e, em especial, em Deheon.

Em Valkaria, esses grandes mestres são tidos quase como lendas. É um respeito bem justificado, pois cada professor é um expoente em sua área. Poucos magos em Arton dominam tão bem os assuntos nos quais os Seniores se especializam. Talude não poupou esforços para localizar e contratar os melhores dentre os melhores.

A seguir você encontrará as fichas de alguns dos professores seniores da Academia Arcana. A descrição dos professores se encontra no suplemento TORMENTA D20: ACADEMIA ARCANA. Todos os Seniores possuem as qualidades especiais descritas abaixo.

Imunidade de Sênior (Sob): Cada Sênior é automaticamente bem-sucedido em testes de resistência contra magias que pertençam à sua própria escola ou elemento. Ignatus, por exemplo, é sempre bem-sucedido em testes de resistência contra magias baseadas em fogo.

Magia Ilimitada (Sob): No território da Academia, os Seniores podem conjurar qualquer de suas magias conhecidas sem limite de utilizações diárias, e sem prepará-las antecipadamente.

Além disso, ser um dos professores Seniores da Academia Arcana confere os seguintes benefícios.

Acesso Ilimitado: Os Seniores têm acesso a praticamente todas as magias conhecidas em Arton (ou seja, todas as que constam no *Livro do Jogador* e em *Tormenta D20: Guia do Jogador*). A entrada *Grimório* na ficha de cada Sênior descreve os tipos de magia em que o Sênior se especializou.

Itens Mágicos: Os Seniores têm acesso a todos os itens mágicos descritos no *Livro de Regras Básicas II* e em *Tormenta D20: Guia do Jogador* (exceto artefatos). A entrada *Equipamento* na ficha de cada Sênior descreve os itens que o Sênior prefere usar em situações especiais.

Geófilus, Mago da Terra

Geófilus: Humano Mag 19; ND 19; Humanóide (Médio); DV 19d4+57; 118 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 30 (+2 Des, +7 *braçadeiras da armadura +7*, +5 *amuleto da armadura natural +5*, +4 *anel de proteção +4*, +2 *cajado do poder*), toque 18, surpresa 28; Atq Base +9; Agr +11; corpo a corpo: *cajado do poder* +13 (dano: 1d6+5); Atq Ttl corpo a corpo: *cajado do poder* +13/+8 (dano: 1d6+5); AE –; QE imunidade de Sênior, magia ilimitada, Resistência à Magia 21; Tend. LN; TR Fort +13, Ref +10, Von +18; For 14, Des 14, Con 16, Int 20 (26), Sab 16, Car 12.

Perícias e Talentos: Concentração +25, Conhecimento (arcano) +30, Conhecimento (masmorras) +23, Conhecimento (os planos) +26, Decifrar Escrita +20, Identificar Magias +32 Intimidar +6, Observar +8, Ouvir -1*, Profissão (professor) +15, Sentir Motivação +10; Acelerar Magia, Caminho da Terra, Duro de Matar, Escrever Pergaminho, Estender Magia, Foco em Magia (Encantamento), Foco em Magia (Transmutação), Fortitude Maior, Magia Penetrante, Magia Sem Gestos, Tolerância, Vontade de Ferro.

*Geófilus tem um problema auditivo, e sofre -4 de penalidade em testes de Ouvir.

Magias de Mago Preparadas (4/6/6/6/6/5/5/5/5/4; CD do teste de resistência 18 + nível da magia ou 19 + nível da magia para magias de Encantamento ou Transmutação): 0 – *marca arcana (2), resistência (2);* 1° – *alarme, aumentar pessoa, cerrar portas, proteção contra o mal, reduzir pessoa, suportar elementos;* 2° – *força do touro, patas de aranha, proteção contra flechas, teia (2), vigor do urso;* 3° – *explosão de terra (3), lentidão, proteção contra elementos (2);* 4° – *âncora dimensional, esfera resiliente (2), imobilizar pessoa* (Magia sem Gestos) *(2), pele rochosa;* 5° – *mão interposta, muralha de pedra, rocha cadente de Vectorius (3);* 6° – *carne para pedra (2), contingência, globo de invulnerabilidade, teia* (Acelerar Magia)*;* 7° – *espada do mago, estátua, inverter a gravidade, lentidão* (Acelerar Magia)*, mão poderosa;* 8° –*esfera resiliente* (Acelerar Magia)*, labirinto, proteção contra magias, punho cerrado (2);* 9° – *aprisionamento (2), imobilizar monstro* (Acelerar Magia)*, imobilizar monstros em massa*.

Grimório: Geófilus é um dos maiores especialistas em magia da terra do mundo, se não o maior! Sua reputação é lendária, e seu conhecimento não fica atrás – Geófilus conhece todas as magias do Caminho da Terra.

Equipamento: amuleto da armadura natural +5, anel de proteção +4, anel de regeneração, braçadeiras da armadura +7, cajado do poder, tiara do intelecto +6, túnica da resistência à magia.

Notas

A *contingência* de Geófilus ativa a magia *estátua* sempre que ele for atacado. Se Geófilus for entrar em um combate, ele usa as seguintes magias, caso tenha tempo: *força do touro, vigor do urso, proteção contra elementos* (contra quaisquer elementos que ele achar que seus inimigos vão usar), *proteção contra flechas, pele rochosa* e *estátua*. Lembre-se de que Geófilus conjura suas magias como um mago de 20º nível, graças ao talento Caminho da Terra.

Com essas magias, seu ataque corpo a corpo aumenta para +15 (com dano de 1d6+8), seus Pontos de Vida aumentam para 156, e sua resistência de Fortitude aumenta para +15. Com as magias *pele rochosa* e *estátua* conjuradas ele subtrai um total de 18 pontos de dano de todos os ataques físicos feitos contra ele (10 da Redução de Dano da *pele rochosa* mais 8 da dureza da *estátua*), o que o torna imune aos ataques físicos mais fracos, e extremamente resistente até mesmo contra os ataques físicos mais poderosos.

Para derrotar seus oponentes ele usa *imobilizar pessoa* contra inimigos com um valor baixo de resistência de Vontade (como guerreiros e ladrões), *esfera resiliente* contra inimigos com um valor baixo de resistência de Reflexos (como clérigos e druidas) e, finalmente, *carne para pedra* contra inimigos com um valor baixo de resistência de Fortitude (como magos e feiticeiros). Além disso, ele dispõe de um bom arsenal de magias de dano (*explosão de terra* e *rocha cadente de Vectorius*), além das magias *labirinto* e *aprisionamento*, que ele reserva para oponentes mais perigosos. Por fim, se a luta estiver difícil, Geófilus não hesita em usar, enquanto puder, duas magias por rodada – uma com sua ação padrão e outra como uma ação livre (ele possui várias magias preparadas com o talento Acelerar Magia).

Além de ser um profundo conhecedor dos segredos arcanos, Geófilus foi um aventureiro por muito tempo, e hoje se mantém um homem frio e durão. Essas características fazem dele um oponente extremamente perigoso: coitado daquele que resolver atacar os alunos da Academia Arcana, caso o Professor Sênior Geófilus esteja por perto!

Lady Esplenda

Esplenda: Humana Encantadora 16; ND 16; Humanóide (Médio); DV 16d4+32; 74 PV; Inic. +0; Desl. 9 m; CA 15 (+5 *anel de proteção +5*), toque 15, surpresa 15; Atq Base +8; Agr +7; corpo a corpo: pela arma +7 (dano: pela arma -1); ou à distância: *estrela do robe das estrelas* +13 (dano: 1d2+4); Atq Ttl corpo a corpo: pela arma +7/+2 (dano: pela arma -1); ou à distância: *estrela do robe das estrelas* +13/+8 (dano: 1d2+4); AE –; QE imunidade de Sênior, magia ilimitada; Tend. LB; TR Fort +8, Ref +6, Von +15; For 8, Des 11, Con 14, Int 18, Sab 14, Car 22 (28).

Perícias e Talentos: Atuação (canto) +14, Atuação (dança) +14, Atuação (oratória) +18, Concentração +21, Conhecimento (arcano) +23, Conhecimento (nobreza e realeza) +13, Diplomacia +25, Identificar Magias +27, Profissão (professor) +12; Acelerar Magia, Aptidão Mágica, Criar Item Maravilhoso, Escrever Pergaminho, Foco em Magia (Encantamento), Foco em Magia Maior (Encantamento), Foco em Perícia (Diplomacia), Magia Penetrante, Magia

Sem Gestos, Magia Silenciosa, Pacifismo (regional: Hershey), Vontade de Ferro.

Magias de Mago Preparadas (5/6/6/6/6/5/4/4/3; escolas proibidas Invocação e Necromancia; CD do teste de resistência 14 + nível da magia ou 16 + nível da magia para magias de Encantamento): 0 – *globos de luz, mensagem, pasmar (2), prestidigitação;* 1° – *armadura arcana, compreender idiomas, enfeitiçar pessoa, escudo arcano, queda suave, sono;* 2° – *agilidade do gato, pasmar monstro, amor incontestável de Raviollius, reflexos, resistência à elementos, vigor do urso;* 3° – *círculo mágico contra o mal, dissipar magia (2), sono profundo, sugestão, vôo;* 4° – *enfeitiçar monstro (2), imobilizar pessoa* (Magia Sem Gestos)*, invisibilidade maior, pele rochosa;* 5° – *cancelar encantamentos, imobilizar monstro, névoa mental, sugestão* (Magia Sem Gestos e Magia Silenciosa)*, teletransporte;* 6° – *contingência, imobilizar monstro* (Magia Sem Gestos)*, sugestão em massa, visão da verdade;* 7° – *inverter a gravidade, palavra de poder: cegar, sugestão* (Acelerar Magia)*, viagem planar*; 8° – *enfeitiçar monstro* (Acelerar Magia)*, enfeitiçar monstro em massa, palavra de poder: atordoar.*

Grimório: Como Sênior da cadeira de Encantamentos e Feitiços, Esplenda possui um conhecimento invejável de magias dessa área. Ela conhece todas as magias de Encantamento do 8º nível ou menor, além de várias magias de outras escolas.

Equipamento: anel de proteção +5, anel de refletir magias, manto do carisma +6, periapto da cicatrização, robe das estrelas.

Notas

A *contingência* de Esplenda ativa a magia *teletransporte* quando ela perder mais de 50% de seus Pontos de Vida Se Esplenda for entrar em um combate, ela usa as seguintes magias, caso tenha tempo: *armadura arcana, escudo arcano, agilidade do gato, vigor do urso, resistência à elementos* (contra quaisquer elementos que ela achar que seus inimigos vão usar), *reflexos, pele rochosa* e *vôo.*

Com essas magias, sua Classe de Armadura aumenta para 25 (+2 Des, +5 *anel de proteção +5,* +4 *armadura arcana,* +4 *escudo arcano*), seus Pontos de Vida aumentam para 106, sua resistência de Fortitude aumenta para +10, sua resistência de Reflexos aumenta para +8 e sua Iniciativa aumenta para +2. Com as magias *reflexos* e *pele rochosa*, Lady Esplenda fica com uma boa proteção contra ataques físicos; ela também vai estar voando, então não é qualquer um que vai conseguir tocar nela.

Lady Esplenda não gosta de machucar pessoas... nem animais, monstros, ou qualquer outra coisa viva. Por esse motivo, ela não possui nenhuma magia de ataque direto memorizada. Mesmo assim, ela não é nem um pouco indefesa – Esplenda possui um verdadeiro arsenal de magias de Encantamento, como *imobilizar pessoa, sugestão* e *enfeitiçar monstro*, que podem parar praticamente qualquer agressor. Caso essas magias se mostrem ineficazes, ela ainda pode usar suas *palavras de poder* e *inverter a gravidade* para deter o inimigo.

Se nada mais funcionar, ela pode voltar para a Academia Arcana (com *viagem planar*) e pedir ajuda para um dos Seniores mais perigosos, como Geófilus ou Thanatus, ou até para o próprio Talude. Mas, pensando bem, quem realmente iria querer atacar Esplenda???

Thanatus, o Lich

Thanatus: Humano Necromante 18; ND 20; Morto-vivo (Médio – Humanóide Avançado); DV 18d12; 153 PV; Inic. +9 (+5 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl. 9 m; CA 37 (+5 Des, +5 natural, +5 *robe do arquimago*, +5 *amuleto da armadura natural +5,* +5 *anel de proteção +5*, +2 *cajado do poder*), toque 22, surpresa 32; Atq Base +9; Agr +10; corpo a corpo: toque +10 (dano: 1d8+5 de energia negativa [Vontade DC 20 para meio dano] mais paralisia); ou à distância: magia de toque à distância +15 (dano: pela magia); Atq Ttl corpo a corpo: toque +10/+5 (dano: 1d8+5 de energia negativa [Vontade DC 20 para meio dano] mais paralisia); ou à distância: magia de toque à distância +15 (dano: pela magia); AE aura de medo, toque paralisante; QE imunidade de Sênior, magia ilimitada, resistência à expulsão +4, Redução de Dano 15/contusão e mágica, visão no escuro 18 m, imunidade ao frio, eletricidade, metamorfose e efeitos de ação mental, características de morto-vivo; Tend. N; TR Fort +12, Ref +17, Von +20; For 12, Des 14 (20), Con –, Int 23 (29), Sab 17, Car 12.

Perícias e Talentos: Concentração +23, Conhecimento (arcano) +29, Conhecimento (história) +19, Decifrar Escrita +19, Esconder-se +17, Furtividade +17, Identificar Magias +31, Intimidar +6, Observar +16, Ouvir +21, Procurar +17, Profissão (professor) +10, Sentir Motivação +16; Acelerar Magia, Caminho das Trevas, Criar Item Maravilhoso, Escrever Pergaminho, Foco em Arma (magias de toque à distância), Foco em Magia (Necromancia), Foco em Magia Maior (Necromancia), Potencializar Magia, Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Magia Penetrante Maior, Magia Sem Gestos.

Aura de Medo (Sob): Qualquer criatura com menos de 5 DV num raio de 18 m que olhe para Thanatus deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (DC 20), ou será afetada como se tivesse sido alvo de uma magia *medo* conjurada por um feiticeiro de 18º nível.

Toque Paralisante (Sob): Qualquer criatura viva tocada por Thanatus deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (DC 20) ou ficará paralisada permanentemente.

Magias de Mago Preparadas (5/8/7/7/7/7/6/6/5/5; escolas proibidas Encantamento e Ilusão; CD do teste de resistência 19 + nível da magia ou 21 + nível da magia para magias de Necromancia): 0 – *raio de ácido (2), romper morto-vivo (2), toque de fadiga;* 1° – *apagar, detectar mortos-vivos, névoa obscurecente, raio do enfraquecimento (4), toque macabro;* 2° – *comandar mortos-vivos, crânio voador de Vladislav (2), escuridão, mão espectral, toque do carniçal (2);* 3° – *explosão de trevas (2), raio do enfraquecimento*

(Potencializar Magia) *(3), toque vampírico (2);* 4° – *crânio voador de Vladislav* (Potencializar Magia) *(2), drenar temporário (2), rogar maldição, tentáculos negros, vitalidade ilusória* (Potencializar Magia)*;* 5° – *metamorfose tórrida, raio do enfraquecimento* (Acelerar Magia) *(3), toque vampírico* (Potencializar Magia) *(3);* 6° – *desintegrar (2), mão espectral* (Acelerar Magia)*, névoa ácida, toque do carniçal* (Acelerar Magia)*, toque vampírico* (Magia Sem Gestos e Potencializar Magia)*;* 7° – *dedo da morte (2), raio do enfraquecimento* (Acelerar Magia e Potencializar Magia)*, toque vampírico* (Acelerar Magia) *(2)*; 8º – *crânio voador de Vladislav* (Acelerar Magia e Potencializar Magia)*, desintegrar* (Potencializar Magia) *(2), drenar temporário* (Acelerar Magia)*, evaporação;* 9º – *drenar energia (2), parar o tempo, toque vampírico* (Acelerar Magia e Potencializar Magia) *(2).*

Grimório: Provavelmente o mago mais poderoso da Academia Arcana (atrás apenas do próprio Talude), Thanatus possui conhecimentos ancestrais, além de conhecer todas as magias de Necromancia e do Caminho das Trevas.

Equipamento: amuleto da armadura natural +5, anel de proteção +5, cajado do poder, luvas da destreza +6, robe do arquimago, tiara do intelecto +6.

Notas

Se Thanatus for entrar em um combate, ele usa as seguintes magias, caso tenha tempo: *vitalidade ilusória* (alterada pelo talento Potencializar Magia; fornece de 16 a 30 pontos de vida temporários para Thanatus) e *mão espectral*. Lembre-se de que Thanatus conjura suas magias como um mago de 19º nível, graças ao talento Caminho das Trevas.

Thanatus é um mestre nas artes da Necromancia e da magia das trevas. Isso, juntamente com seus poderes de lich, faz com que ele seja o mais perigoso de todos os Seniores. Muitas de suas magias, como *drenar energia*, *raio do enfraquecimento* e *toque vampírico*, não permitem um teste de resistência – apenas Resistência à Magia pode proteger contra essas magias. Como o teste de conjurador de Thanatus para superar a Resistência à Magia de criaturas é feito com um bônus de +25 (+19 de seu nível de conjurador, +4 pelos talentos Magia Penetrante e Magia Penetrante Maior, e +2 pelo *robe do arquimago*), ele não tem dificuldades para vencer a Resistência à Magia da grande maioria das criaturas.

Em combate, Thanatus usa suas magias para drenar a energia e a força de seus inimigos. Ele prefere especialmente as combinações listadas abaixo.

Raio do enfraquecimento (alterado pelo talento Potencializar Magia) e *raio do enfraquecimento* (alterado pelos talentos Acelerar Magia e Potencializar Magia): Thanatos pode usar essas duas magias em uma rodada, e com seu bônus de ataque a distância de +15, é bem provável que acerte as duas (lembrese que são ataques de toque!). Caso as duas magias sejam bem-sucedidas, o alvo perde de 18 a 33 pontos de Força! Depois disso, um mísero *toque macabro* é suficiente para reduzir a Força do alvo a 0, o que lhe tira do combate...

Drenar energia e *drenar temporário* (alterado pelo talento Acelerar Magia): em apenas uma rodada Thanatus pode drenar 3d4 níveis de uma criatura qualquer, sem direito a teste de resistência.

Desintegrar (alterado pelo talento Potencializar Magia) e *crânio voador de Vladislav* (alterado pelos talentos Acelerar Magia e Potencializar Magia): se o alvo falhar no teste de resistência do *desintegrar*, irá sofrer 38d6 pontos de dano do *desintegrar* mais 10d6 pontos de dano do *crânio voador de Vladislav*, tudo isso aumentado em 50%!!!

Toque vampírico (alterado pelo talento Potencializar Magia) e *toque vampírico* (alterado pelos talentos Acelerar Magia e Potencializar Magia): caso Thanatus tenha sofrido dano, ele pode usar essas duas magias, em apenas uma rodada, para drenar até 18d6 pontos de vida de um inimigo, tudo isso aumentado em 50%. Lembre-se que se a *mão espectral* estiver conjurada, ele pode usar o *toque vampírico* através dela, atingindo oponentes que estejam à distância.

Nem pense em arrumar encrenca com esse Sênior – é muito difícil matar quem já está morto!

Open Game License

Créditos

Desenvolvimento: Guilherme Dei Svaldi

Arte: Eduardo Francisco

Diagramação: Guilherme Dei Svaldi

Para mais produtos, artigos e informações sobre Tormenta, visite www.jamborpg.com.br